Exemplul 1. In exemplul de mai jos este definita o clasa si sunt create doua obiecte instanta ale acestei clase.

using System;

class Point

{

public double x;

public double y;

}

class Segmdr

{

public static void Main()

{

Point punct1 = new Point();

Point punct2 = new Point();

double dist;

punct1.x = 3;

punct1.y = 4;

punct2.x = 5;

punct2.y = 3;

dist = Math.Sqrt((punct1.x - punct2.x) \* (punct1.x - punct2.x) + (punct1.y - punct2.y) \* (punct1.y -punct2.y));

Console.WriteLine("Distanta dintre punctele ({0},{1}) si ({2},{3}) este: {4:#.##}", punct1.x,punct1.y, punct2.x, punct2.y, dist);

}

}

**Rezultat:**

Distanta dintre punctele (3,4) si (5,3) este: 2,24

Exemplul 2. In exemplul de mai jos este modificat programul din exemplul 1. Programul contine inca o clasa (clasa Line), iar codul care calcula distanta dintre doua puncte este organizat sub forma unei metode din clasa Line, numita Lung() .

using System;

class Point

{

public double x;

public double y;

}

class Line

{

public Point punct1 = new Point();

public Point punct2 = new Point();

public double Lung()

{

double l;

l= Math.Sqrt((punct1.x - punct2.x) \* (punct1.x - punct2.x) + (punct1.y - punct2.y) \* (punct1.y - punct2.y));

return l;

}

}

class Segmdr

{

public static void Main()

{

Line seg = new Line();

double dist;

seg.punct1.x = 3;

seg.punct1.y = 4;

seg.punct2.x = 5;

seg.punct2.y = 3;

dist=seg.Lung();

Console.WriteLine("Distanta dintre punctele ({0},{1}) si ({2},{3}) este: {4:#.##}", seg.punct1.x, seg.punct1.y, seg.punct2.x, seg.punct2.y, dist);

}

}

**Rezultat:**

Distanta dintre punctele (3,4) si (5,3) este: 2,24